

- a) Se definen 3 clases: Apostador, ComisionJuegoEspectaculos y Lotería.
- b) Esta línea comprueba que el programa que se está ejecutando sea el programa principal Main para inicializar el constructor de objetos.
- c) Si se retirara esa línea del código saltaría error porque el código debajo de este está indentado. Si se quitara la indentación el código se podría ejecutar pero no sería recomendable al no comprobar primero que se esté ejecutando en el archivo correcto.
- d) Se están creando 2 objetos en la clase Apostador.
- e) Los objetos de la clase apostador son apostador1 y apostador2.
- f) Al objeto sobre el cual se aplica el método play(). En el caso del programa principal, primero hace referencia al objeto apostador1 y luego al objeto apostador2.
- g) Solo se crearía 1 objeto de la clase Lotería, cuando el objeto apostador2 llama al método play().
- h) El código por parte del apostador1 seguiría siendo igual, así que imprimiría inicialmente los 500 que tiene en su wallet, y después dependiendo del resultado de la lotería imprimiría lo que tiene en su wallet, sea menos o más.
- i) Por parte del apostador2 el código imprimiría los 400 que tiene en su wallet, y después dependiendo del resultado de la lotería imprimiría lo que gana o en caso de perder imprimiría 0 que es lo que restaría en la wallet.
- j) Solamente el atributo apostador.
- k) Los atributos probability y value.
- l) `@classmethod`
`def changeProbability(cls, nprobability):`
`cls.probability = nprobability`
- m) `Loteria.changeProbability(#valor)`
- n) Si es correcto, ya que al ser un método de clase y ser probability un atributo de clase se puede realizar el cambio indicando directamente la clase Lotería.
- o) Tendrá 4 métodos: payMoney, receiveMoney, playGame y changeProbability
- p) No, porque el método play utiliza la función random, así que los resultados de la lotería son independientes de cada jugada.
- q) Como código de Python, no existen las constantes, así que si se podría realizar el cambio y seguir utilizando el método changeProbability, sin embargo, como convención de desarrolladores, si se indica que una variable es una constante al escribirla en mayúsculas, no se debería de modificar, por lo que este método sería obsoleto.
- r) Ambos retornan datos del tipo float.
- s) La variable self hace referencia al objeto de la clase Lotería, que se está jugando para un objeto de la clase Apostador. En este caso no se podría omitir el uso de self porque se está llamando a la clase ComisionJuegoEspectaculos, y esta pide como argumento un objeto de la clase Lotería.
- t) El argumento self pasa por referencia, ya que está llamando a un objeto de la clase Apostador, mientras que el argumento value pasa por valor ya que está referenciando a un parámetro que se pide al momento de llamar al método play.